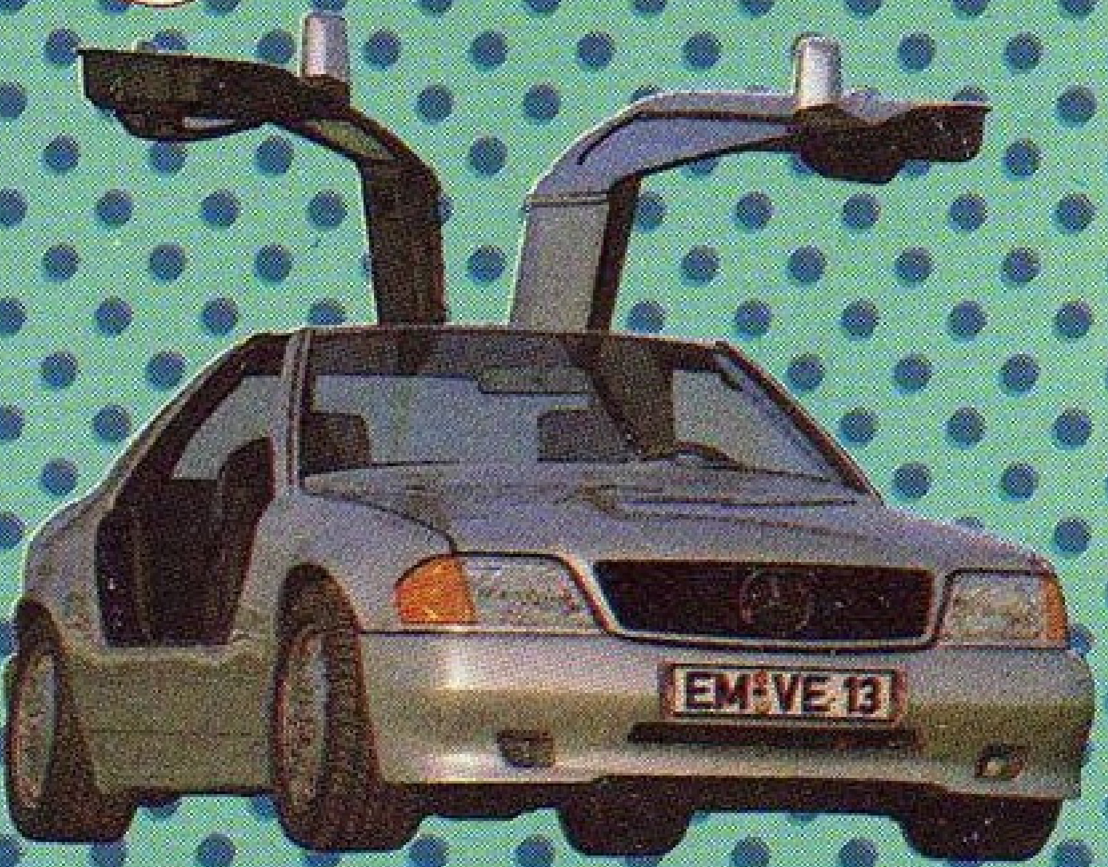
Autos Mundiales

CROMY



Juego de Naipes

4 MATCH

CONT. 35 NAIPES
INDUSTRIA ARGENTINA

CROMY

MATCH 4

A1 AUTOS MUNDIALES



BMW

M3

Cm^3	2302
Kw	147
Veloc. Máx.	237
Peso	1200

A2 AUTOS MUNDIALES



CITROEN

AX 10 E

Cm^3	1124
Kw	40
Veloc. Máx.	161
Peso	645

A3 AUTOS MUNDIALES



CITROEN

BX 17

Cm^3	1769
Kw	44
Veloc. Máx.	155
Peso	990

A4 AUTOS MUNDIALES



FIAT

PANDA 1000 S

Cm^3	999
Kw	33
Veloc. Máx.	137
Peso	700

B1

AUTOS MUNDIALES



FIAT

UNO 70

Cm³	1301
Kw	48
Veloc. Máx.	164
Peso	780

B2

AUTOS MUNDIALES



FIAT

RITMO

Cm³	1300
Kw	50
Veloc. Máx.	179
Peso	860

B3

AUTOS MUNDIALES



FIAT

REGATA 100 S

Cm³	1585
Kw	74
Veloc. Máx.	178
Peso	970

B4

AUTOS MUNDIALES



PEUGEOT

205 GT

Cm³	1769
Kw	44
Veloc. Máx.	155
Peso	890

C1 AUTOS MUNDIALES



MITSUBICHI
COLT MIRAGE

Cm3	1299
Kv.	44
Veloc. Máx.	150
Peso	820

C2 AUTOS MUNDIALES



FORD ESCORT
GHIA

Cm3	1608
Kw	39
Veloc. Máx.	145
Peso	960

C3 AUTOS MUNDIALES



PONY

Cm3	1298
Kw	50
Veloc. Máx.	150
Peso	955

C4 AUTOS MUNDIALES



LANCIA
1600

Cm3	1585
Kw	79
Veloc. Máx.	191
Peso	995

D1

AUTOS MUNDIALES



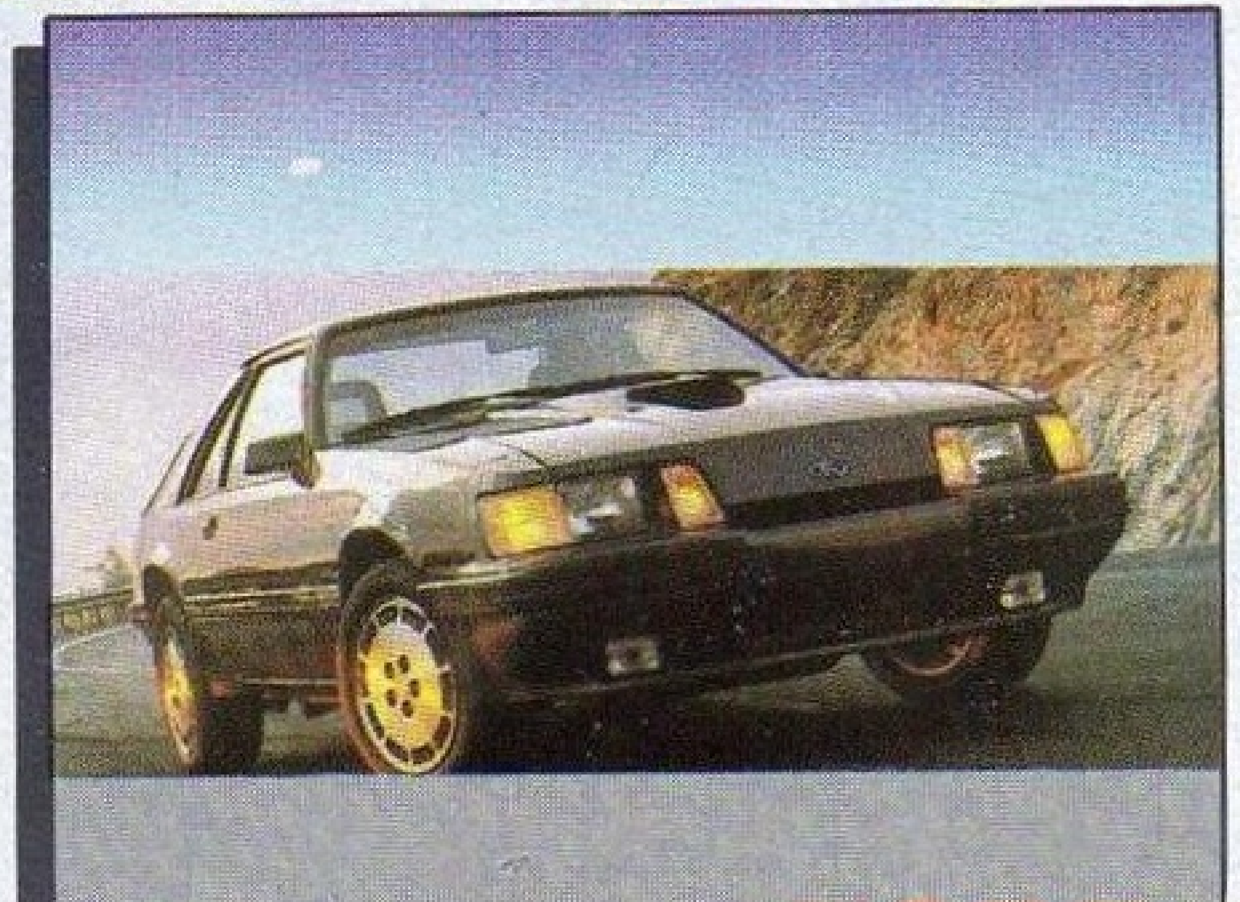
TOYOTA

COROLLA

Cm³	1832
Kw	77
Veloc. Máx.	155
Peso	1060

D2

AUTOS MUNDIALES



FORD

MUSTANG 500

Cm³	3791
Kw	90
Veloc. Máx.	210
Peso	1255

D3

AUTOS MUNDIALES



FORD

ESCORT GT

Cm³	1599
Kw	52
Veloc. Máx.	160
Peso	980

D4

AUTOS MUNDIALES



RENAULT

5

Cm³	1595
Kw	40
Veloc. Máx.	150
Peso	830

E1 AUTOS MUNDIALES



VOLKSWAGEN
JETTA

Cm^3	1272
Kw	41
Veloc. Máx.	149
Peso	985

E2 AUTOS MUNDIALES



RENAULT
9 TLE

Cm^3	1237
Kw	40
Veloc. Máx.	146
Peso	900

E3 AUTOS MUNDIALES



RENAULT
TDX

Cm^3	2068
Kw	65
Veloc. Máx.	160
Peso	1250

E4 AUTOS MUNDIALES



SAAB

Cm^3	1985
Kw	114
Veloc. Máx.	200
Peso	1220

F1

AUTOS MUNDIALES



SAAB

Cm³	1990
Kw	96
Veloc. Máx.	189
Peso	1325

F2

AUTOS MUNDIALES



SEAT

Cm³	903
Kw	32
Veloc. Máx.	132
Peso	865

F3

AUTOS MUNDIALES



SEAT

Cm³	1193
Kw	46
Veloc. Máx.	156
Peso	975

F4

AUTOS MUNDIALES



VOLKSWAGEN

GOLF

Cm³	1781
Kw	50
Veloc. Máx.	203
Peso	965

G1

AUTOS MUNDIALES



VOLVO

780

Cm^3	1986
Kw	116
Veloc. Máx.	199
Peso	1482

G2

AUTOS MUNDIALES



AUDI

90

Cm^3	1994
Kw	114
Veloc. Máx.	196
Peso	1395

G3

AUTOS MUNDIALES



LANCIA

DELTA HF

Cm^3	1499
Kw	63
Veloc. Máx.	180
Peso	1425

G4

AUTOS MUNDIALES



FORD

SIERRA

Cm^3	1598
Kw	37
Veloc. Máx.	163
Peso	1045

H1 AUTOS MUNDIALES



250 D

Cm^3	2525
Kw	103
Veloc. Máx.	175
Peso	1930

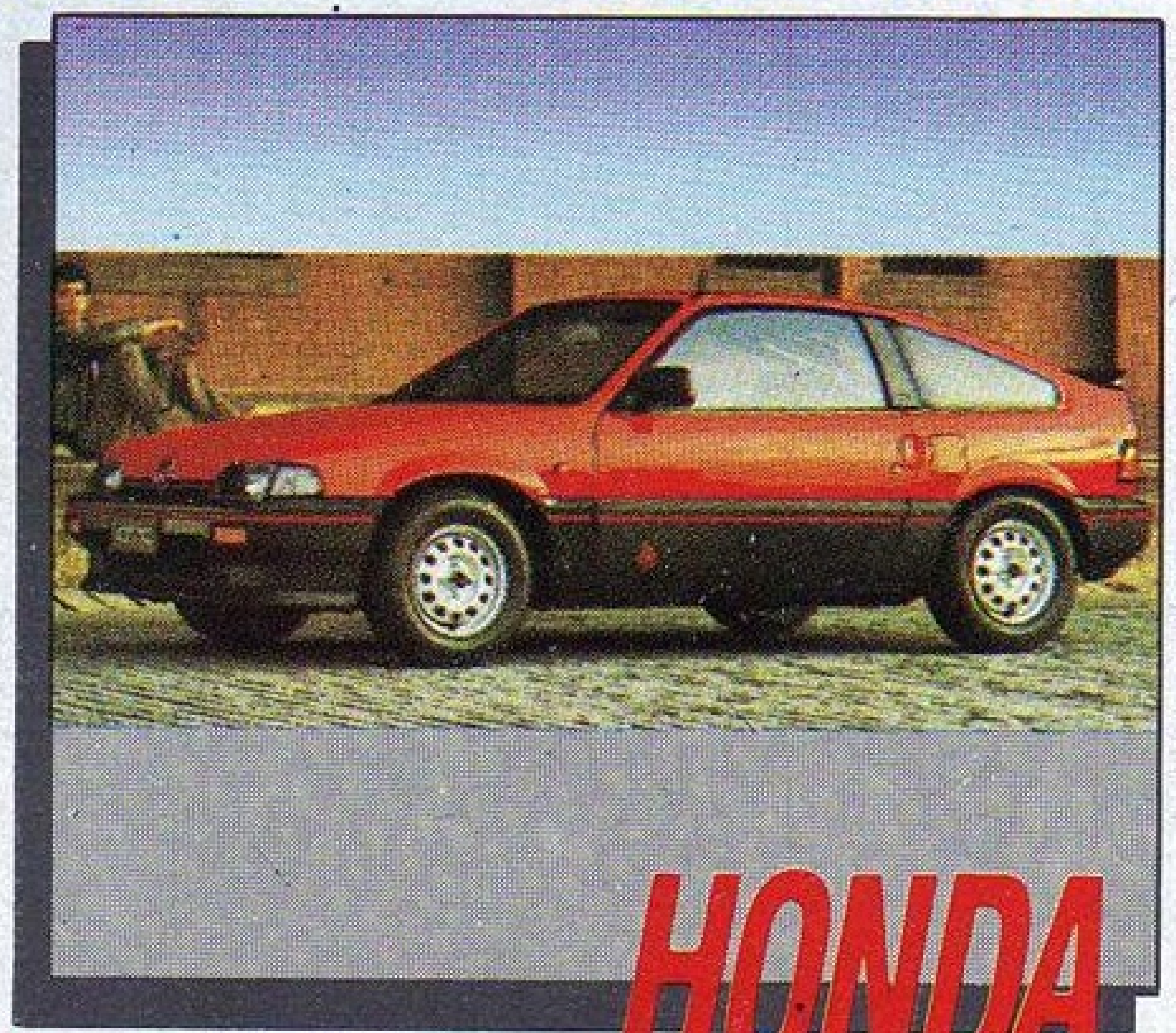
H2 AUTOS MUNDIALES



760 GLE

Cm^3	2316
Kw	127
Veloc. Máx.	200
Peso	1840

H3 AUTOS MUNDIALES



CIVIL CRX

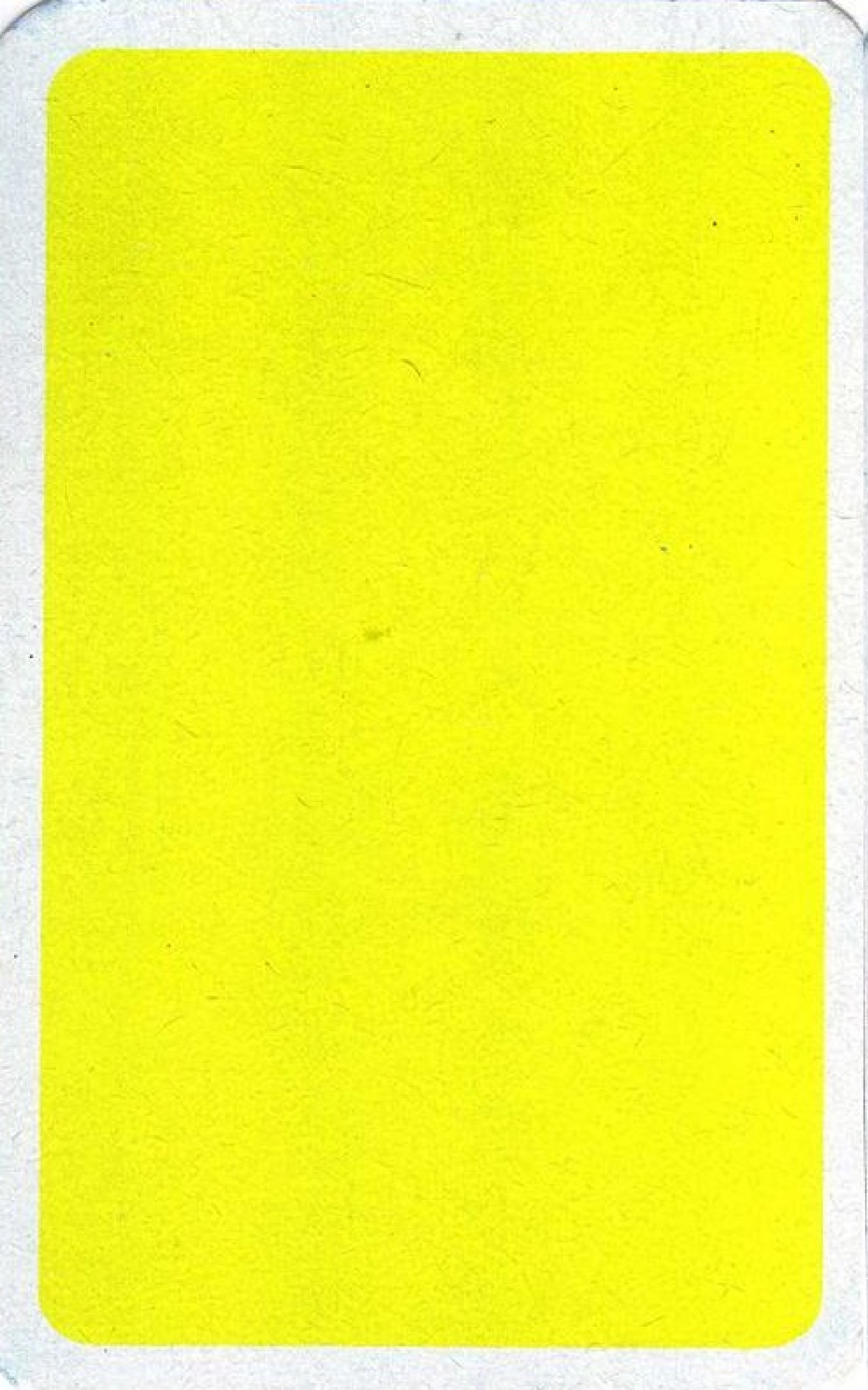
Cm^3	1508
Kw	57
Veloc. Máx.	190
Peso	940

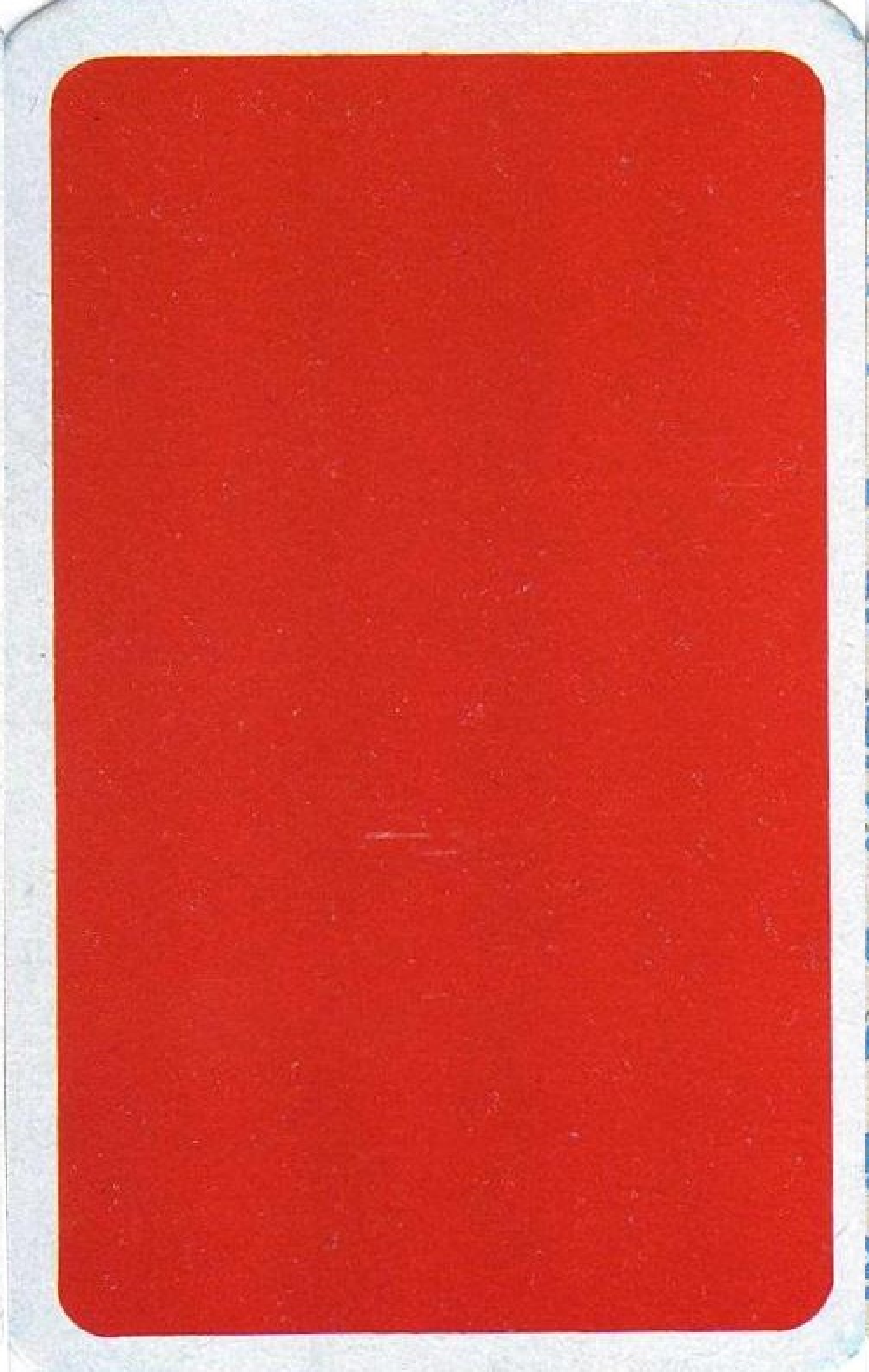
H4 AUTOS MUNDIALES

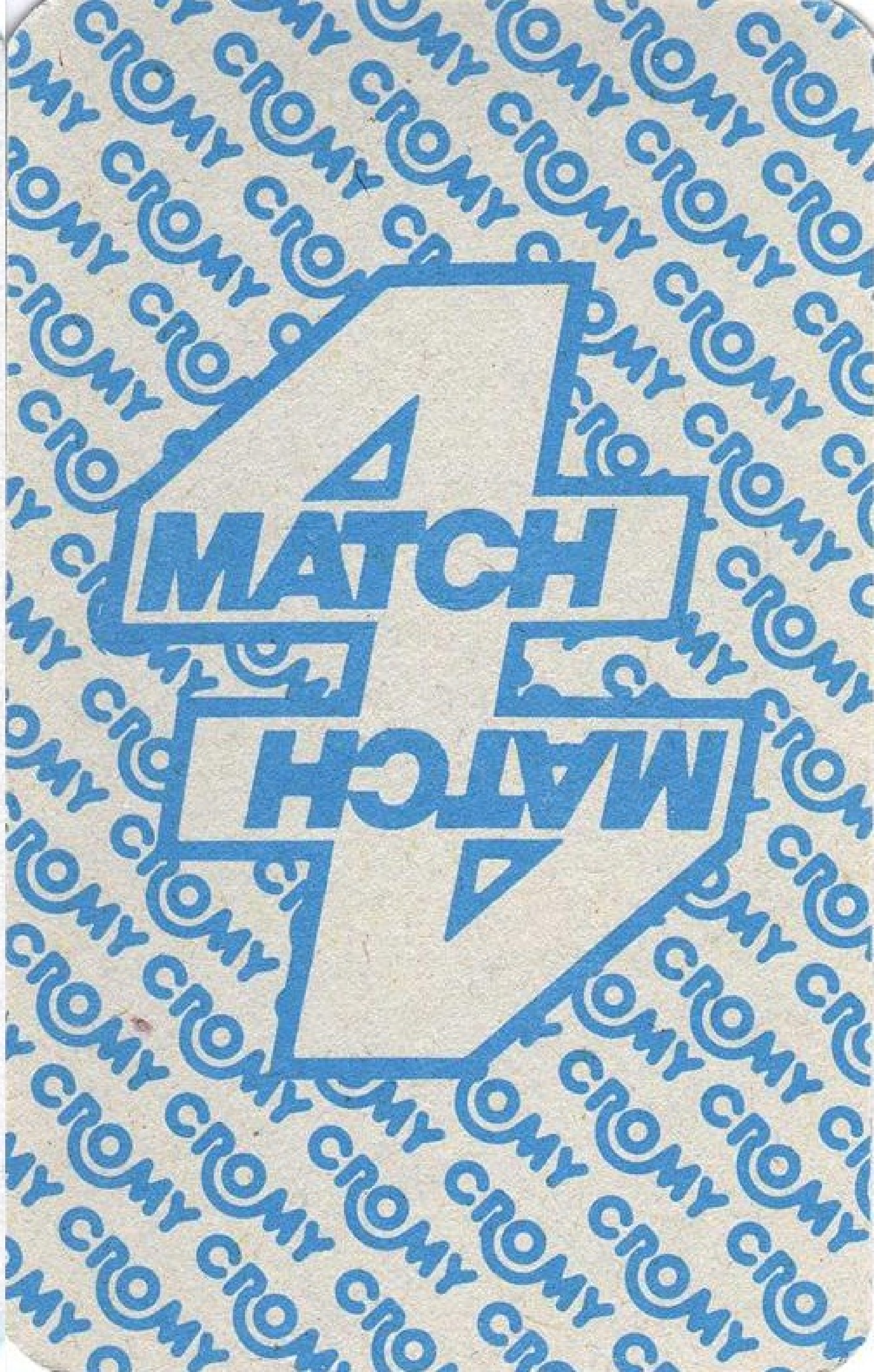


25 TURBO DX

Cm^3	2068
Kw	62
Veloc. Máx.	172
Peso	1245






MATCH
CROMY

"JUEGO DEL MATCH"

CON TARJETA ROJA Y TARJETA AMARILLA

El objetivo del juego es ganar todos los naipes. Pueden participar dos o más jugadores. El mazo de 34 naipes se reparte totalmente, naipe por naipe, en el sentido de las agujas del reloj, por un jugador elegido por sorteo. Cada participante apila los naipes sin mirarlos y toma en su mano la pila, una vez finalizado el reparto. De esta manera cada jugador puede ver solamente el naipe superior de su pila, ningún otro jugador deberá ver esta carta. El juego es iniciado por el participante que recibió el primer naipe; Quien elije a su criterio la mejor característica técnica (HP, KM/H, RPM, etc) descripta en su naipe superior y debe cantarla en voz alta; a continuación cada participante deberá "cantar" la suya. El participante que posea la mayor cifra, gana la carta superior de cada uno de sus oponentes y las coloca junto con las suyas, debajo de su pila. El jugador que ganó la mano es quien elige la característica técnica de la próxima mano; continuando con idéntica mecánica de juego. Puede que se produzca un empate entre las características técnicas de dos o más jugadores, en ese caso todos los jugadores colocan sus naipes superiores sobre la mesa y solamente los participantes que hubieran empatado, competirán entre ellos, no pudiendo jugar en esa mano los perdedores. El participante que recibió el primer naipe de esa mano, (entre los que empataron), elige una característica técnica de su siguiente naipe y la "canta", quien tenga la cifra mayor, ganará las cartas superiores que están jugando en la mano, más las que quedaron sobre la mesa. El jugador que se ha quedado sin cartas, es eliminado del juego. El "MATCH" se termina cuando uno de los participantes gana todos los naipes.

TARJETA ROJA Y TARJETA AMARILLA

Quien tenga la tarjeta amarilla como naipe superior(en cualquier mano del juego)recibirá de los demás jugadores la carta superior de cada uno de ellos. Quien tenga la tarjeta roja recibirá las dos últimas cartas de la pila de cada uno de sus oponentes. Las tarjetas amarillas y rojas se usan una sola vez en el juego y se dejan a un lado,una vez que han salido.

"JUEGO DEL 4"

El objetivo del juego es formar y "bajar" sobre la mesa la mayor cantidad posible de "cuartetos" (conjunto de "4" cartas). Pueden competir tres o más participantes. Un jugador elegido al azar debe repartir totalmente el mazo compuesto de 32 naipes, entre todos los participantes, de izquierda a derecha. El mazo está integrado por 8 "cuartetos", identificados por una letra, de "4" naipes cada uno. Ej. A1-A2-A3 y A4. El juego se desarrolla de la siguiente manera: comienza el jugador que recibió el primer naipe. Este, luego de observar su juego, solicita en voz alta, a cualquiera de sus competidores, la carta que necesita para completar un "cuarteto" nombrándola por letra y número. Ejemplo: Si tiene A1 y A2 puede pedir A3 ó A4 para tratar de completar su "Cuarteto". Si el jugador a quien le es solicitada la carta casualmente la posee, deberá entregarla al que se la pidió y éste podrá seguir pidiendo, a quien desee, las cartas que necesite hasta el momento en que el jugador a quien le fue pedida una determinada carta no la posea. En ese momento el derecho de pedir pasa a ese jugador. Aquellos que durante el juego formen "cuartetos", deberán "bajarlos" sobre la mesa. Y aquellos jugadores que se queden sin cartas en las manos, hayan o no formado "cuartetos", quedarán fuera del juego hasta el final, donde se establecerá quien ha "bajado" mayor número de "cuartetos", para decidir el ganador del juego.

JUEGO DE LA VERDAD

Para 2 o más jugadores

OBJETIVO: Quedarse sin cartas en la mano.
DESARROLLO DEL JUEGO:

1. Se reparten todos los naipes de izquierda a derecha.
2. Da comienzo al juego el participante que está a la derecha del que repartió y se continúa en ese sentido.
3. El primer jugador debe bajar, boca abajo, sobre la mesa, 1, 2, 3 ó 4 cartas, diciendo al mismo tiempo: "Bajo 1 (2, 3 ó 4) cartas del cuarteto A". Este jugador puede, o no, estar diciendo la verdad. Por lo que, luego de bajados los naipes, cualquiera de los oponentes puede decir: "Desconfío de las cartas que bajaste". Dicho esto, el jugador que puso las cartas sobre la mesa debe darlas vuelta para confirmar si había dicho, o no, la verdad. Si mintió, deberá volver a tomar las cartas que acaba de bajar, en cambio, si dijo la verdad, será el jugador que desconfió el que deberá llevarse dichas cartas para juntarlas a las suyas.
4. Se puede dar el caso de que nadie desconfíe, entonces las cartas que se hayan bajado quedan sobre la mesa, boca abajo, hasta que alguien desconfíe; en ese momento el jugador que pierda deberá llevarse los naipes recién depositados, más los que hayan quedado de alguna mano anterior.
5. El jugador que sigue debe anunciar y bajar 1, 2, 3 ó 4 cartas del cuarteto B y así sucesivamente cada jugador, hasta la letra H, cuando se comienza nuevamente.
6. Es obligatorio que cada jugador baje al menos 1 naipe en su turno, tenga o no naipes del cuarteto correspondiente a ese turno. (Si no tiene, obligatoriamente debe mentir).
7. Gana el jugador que primero se quede sin cartas en sus manos.

USO DE LOS COMODINES: Pueden utilizarse en reemplazo del naipe que uno desee.